JOYSTICK 163

Joystick 163

SOLUTION COMPLÈTE

CodeName Panzers Phase One

GUIDE

Doom 3

Joystick • 163

SUPPLÉMENT GRATUIT À JOYSTICK N° 163

NE PEUT ÊTRE VENDU SÉPARÉMENT

SOMMAIRE











Tbf

Doom 3 fait partie des titres qu'on attendait depuis un moment, un peu comme Half-Life 2, Duke Nukem Forever ou Stalker si on se limite à l'action en vue subjective. Comme prévu, il devient la nouvelle référence aussi bien pour tester les nouvelles cartes graphiques que pour se faire peur dans le noir, avec un casque sur les oreilles. Comme une solution complète aurait été inutile pour une aventure aussi linéaire, j'ai préféré vous préparer un guide passe-partout, histoire de vous faire découvrir les différents aspects du produit. Ensuite, pour fêter la sortie d'un jeu de stratégie temps réel pas comme les autres, la deuxième partie du booklet contient les plans des 30 missions de Codename Panzers, jeu que je recommande chaudement à tous les fans de la Seconde Guerre mondiale et aux amateurs de chars.

JOYSTICK
est édité par Future France
S.A.S. au capital de 3 995 378 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre
B 388 330 417
Siège social :
101-109, rue Jean Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39

Présidente Directrice Générale
et représentante légale : Saghi Zaïmi
Principal actionnaire : Future Holdings
Limited 2002
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directeur d'édition : Xavier Levy
Directrice Marketing & Commerciale :
Saghi Zaïmi
Directeur Commercial Publicité :
Jérôme Adam

Commission paritaire : 0305K70725
ISSN : 1145-4806 : Dépôt légal à parution
RÉDACTION :
Rédacteur en chef : Arnaud Chaudron
Secrétaire de rédaction : Sophie Prétot
Premier rédacteur graphiste : Erica Denzler
Correcteur photos : Stéphane Leclercq
A participé à ce numéro :
Emmanuel « Tbf » Bezy

Imprimé en France
Printed in France
Imprimé par : Brodard Graphique membre
de E2G et la Galiote-Prenant.
Ce supplément gratuit
au numéro 163 de Joystick,
à paraître fin septembre,
ne peut être vendu
séparément.



Doom 3

Un petit guide pour le nouveau Doom, la référence des FPS. Que vous soyez intéressé par la campagne solo ou par le moteur graphique, vous devriez trouver votre bonheur en parcourant les différentes rubriques.



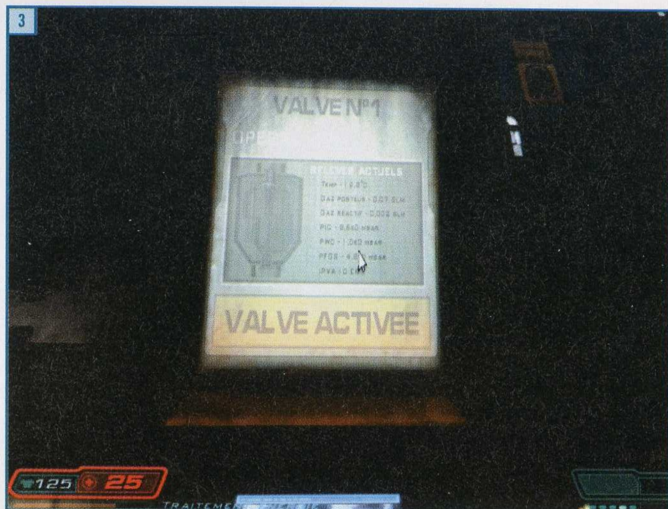


Secrets

Quelques endroits sont particulièrement bien cachés. Voici une liste exhaustive pour ne rien louper des secrets, valeur sûre des Doom :

MARS CITY : SOUS-SOL

Dans la salle de jonction souterraine, marchez sur le câble en métal afin de rejoindre la passerelle au fond. Actionnez ensuite le panneau (photo 1) pour ramener la grue en position initiale. Montez à l'échelle et prenez les bonus.
Dans une des salles du stabilisateur aérobic EP, approchez-vous de la caisse contenant l'armure et le fusil à pompe (photo 2). La passerelle descend alors et vous devez éliminer trois zombies. Remontez l'échelle pour poursuivre votre chemin. Dans une des salles de traitement d'énergie, vous avez trois panneaux indiquant les valves (photo 3). Tapez le code échec 842 de la valve 1 pour fermer la fuite dans le couloir à proximité et avoir ainsi accès à des bonus d'armure. Allez ensuite à la valve 3 et déverrouillez une trappe. Rampez sur les tuyaux à côté



pour accéder à une pièce secrète avec une recharge de munitions. Au point de contrôle de sécurité souterrain, à côté de l'ascenseur remontant à Mars City, cliquez sur Accès niveau inférieur (photo 4) sur l'écran de la console pour pouvoir déverrouiller le second casier d'armes. Vous pouvez également ouvrir l'accès à la pièce de maintenance près de la grue. Dans la salle de jonction souterraine où se trouve la grue, marchez de nouveau sur le câble en métal afin d'atteindre la passerelle sur le côté (photo 5). Prenez les bonus dans la pièce, puis poursuivez votre chemin en repassant par le câble.

ADMINISTRATION

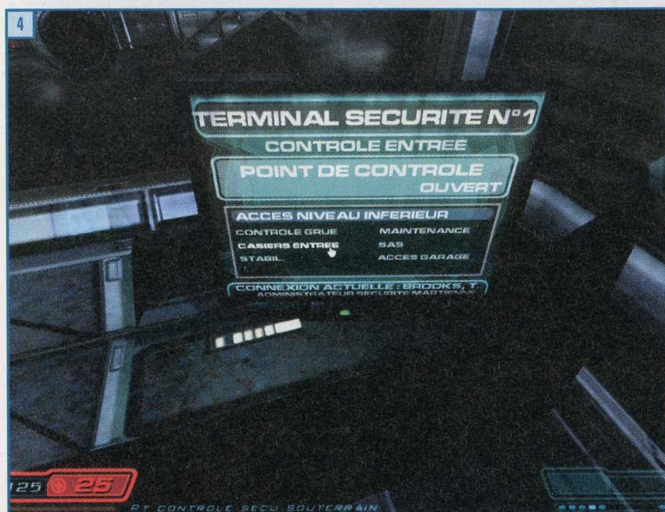
Dans le couloir nord de l'administration se trouve un casier Martian Buddy (photo 6). Tapez le code 0508, trouvé sur le site internet www.martianbuddy.com, pour récupérer la mitrailleuse.

LABOS ALPHA 2

Dans la salle du compresseur CMSC (ou MFS en anglais), cliquez sur l'écran d'ordinateur près du PDA pour ouvrir la gaine de ventilation (photo 7). Accédez-y par une échelle et ramassez les munitions au fond du passage. Dans la même salle, allez derrière le compresseur pour trouver le casier 038 (photo 8) assez bien caché dans la pénombre.

LABOS ALPHA 3

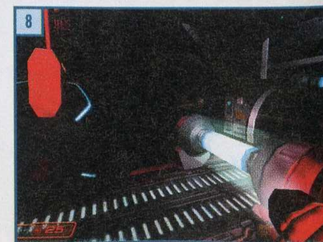
Dans la pièce de surveillance de la chaufferie, ouvrez la grille de ventilation 3 en

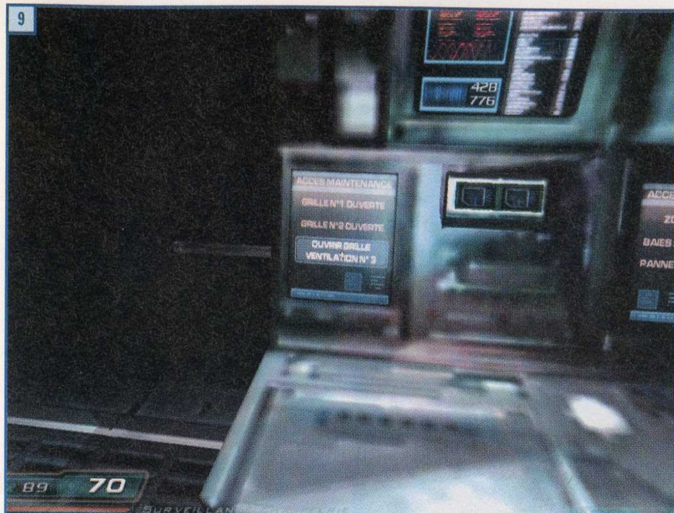












9


11


12

passant par l'écran d'ordinateur (photo 9). Retournez dans la pièce de la chaufferie et rampez dans le passage au-dessus de la caisse. Dans l'un des coins, vous trouvez des pièces d'armure au bout des tuyaux. À partir de la même pièce de surveillance, avancez dans le couloir sombre jusqu'à un cadavre (photo 10). Prenez l'équipement puis l'armure qui apparaît pour accéder à un ascenseur secret. Tuez tous les


10

monstres sur votre passage, puis collectez les munitions dans l'un des coins de la salle. Suivez le couloir pour revenir à la pièce de surveillance.

LABOS ALPHA 4

Dans la salle de contrôle du réacteur, choisissez Ouvrir Chambre sur la console afin de libérer le scientifique (photo 11). Allez ensuite dans le bureau où il se trouve et déverrouillez l'accès aux armes via l'écran d'ordinateur. Prenez ensuite tout ce que vous pouvez. Dans la salle de préparation EFR, descendez les escaliers puis tuez les monstres qui apparaissent pour finalement voir un passage s'ouvrir (photo 12). Prenez toutes les munitions et remontez près de la console. Choisissez le parcours EFR au lieu de l'Extension Passerelle pour visiter plus d'endroits.

USINE ENPRO

Dans la section où une sentinelle vous aide, à l'entretien 1, vous trouvez, dans un recoin, un cadavre allongé sur le sol dans un cul-de-sac (photo 13). Ramassez le fusil à plasma pour avoir une nouvelle arme.





ouvrir une écoutille derrière vous. Prenez les recharges de munition et l'armure si vous en avez besoin.
Dans la salle d'examen, appuyez sur le bouton sur le mur (photo 17) pour ouvrir une écoutille vous donnant accès à une borne de soin.
Dans la salle des matériaux dangereux, utilisez un containeur pour aller sur la rambarde de gauche (photo 18). Rampez dans le passage derrière la grille pour y trouver des munitions.

LABOS DELTA 2B

Dans la salle de transfert de stase, approchez-vous du fusil plasma (photo 19) pour faire descendre la plate-forme. Tuez les ennemis, puis récupérez les munitions derrière une colonne.

CODES DE SÉCURITÉ

Ces codes vous permettent de récupérer des munitions dans des casiers ou vous permettent d'avancer dans le complexe.
• Zone commune près du QG Marines/PDA Adam Berneche/Section audio code 396 pour le casier 001
• Unité de stabilisation d'énergie/PDA

COMMUNICATIONS

Après avoir pris l'ascenseur pour l'étage des communications, activez la trappe d'entretien via l'écran de l'ordinateur (photo 14). Allez dans le passage ouvert dans le couloir pour accéder à la pièce où se trouve le soldat qui vous tirait dessus à l'entrée.
Dans l'unité d'ingénierie des communications, activez les conduits supplémentaires sur l'écran d'ordinateur (photo 15), puis rampez dans le passage ouvert. Vous ramassez des pièces d'armure tout le long du conduit.

LABOS DELTA 2A

Dans le hall principal, appuyez sur le bouton sous le comptoir (photo 16) pour









17



18

Grant Baston/Section e-mail
code 531 pour le casier 023
• Salle de traitement d'énergie/PDA Frank Delahue/Section audio
code 842 pour la valve 1
• Infirmerie/PDA Mark Caseon/Section audio
code 347 pour le casier 017
• QG Marines/PDA Bill Tyson/Section e-mail
code 584 pour l'armurerie
• Couloir des labos Alpha/PDA Alan Dorweiler/Section e-mail
code 586 pour le casier 013
• Couloir nord/PDA Jonathan Moses/Section e-mail
code 0508 pour le casier Martian Buddy
• Laboratoire EPD/PDA Kyle Berger/Section audio
code 752 pour le casier 009
• Point de contrôle sécurité/PDA Andrew Chin/Section e-mail
code 409 pour le casier 038
• Compresseur MFS/PDA Walter Connors/Section e-mail
code 102 pour le casier 039
• Évacuation Déchets/PDA Mark Lamia/Section audio
code 123 pour les casiers 047, 048 et 049
• Sous-station du réacteur 1/PDA Michael



19

Abrams/Section audio et e-mail
code 931 pour code d'accès de son bureau.
• Préparation EFR/PDA Henry Nelson/Section e-mail
code 651 pour le casier 064
• Accès du noyau d'alimentation/PDA Theresa Chasar/Section audio
code 972 pour le casier 063
• Sortie du garage/PDA Steve Hammer/Section audio
code 734 pour accès à la pièce de stockage plasma
• Systèmes des communications/PDA Ben Wolfe/Section e-mail
code 246 pour le casier 054
• Entretien principal/PDA Nick Sardowayj/Section e-mail
code 483 pour le casier 003
• Zone de transfert du site 2/PDA Gary Ross/Section e-mail
code 826 pour le code du sas
• Plate-forme du site 2/PDA Charles Hollies/Section e-mail
code 142 pour le casier 054
• Contrôle de sécurité du monorail/PDA Karl Cullen/Section e-mail
code 364 pour les casiers 078 et 079
• Entrée Delta/PDA Robert Price/Section audio
code 298 pour le casier 21D
• Sécurité Delta/Écran d'ordinateur/Rapport
code 972 pour le casier 116
• Administration des opérations Delta/PDA Frank Cinders/Section e-mail
code 538 pour le casier 112
• Salle du serveur des opérations/Post-it sur le casier
code 715 pour le casier 114
• Corridor d'entretien/PDA Francis Erikson/Section e-mail
code 259 pour le casier 103
• Laboratoire des spécimens/Conversation avec le Docteur Michael
code 624 pour les casiers 216 et 217
• Zone d'entretien 4/PDA Jacob Stemmons/Section e-mail
code 371 pour le casier 213
• Contrôle d'analyse/Post-it sur le casier



code 372 pour le casier 666
• Bureau du directeur technique/PDA Elizabeth McNeil/Section e-mail
code 725 pour la salle de stockage
• Stockage Sécurité/PDA Francis Erikson/Section e-mail
code 0508 pour le casier Martian Buddy
• Bureau du directeur technique/PDA Elizabeth McNeil/Section e-mail
code 463 pour l'accès au niveau 3
• Bureau du terminal inférieur/PDA Frank Cerano/Section e-mail
code 841 pour le casier 317
• Terminal de la chambre 1/PDA Han Lee/Section e-mail
code 836 pour les casiers 386 et 387
• Jonction Delta 4/PDA Jack Gilbert/Section e-mail ou Sécurité Delta 4/Écran d'ordinateur
code 579 pour le casier 104
• Surveillance de sécurité/PDA Tony Bates/Section audio
code 627 pour l'accès au labo A
• Hall principal de Delta/PDA Bruce Jackson/Section e-mail
code 571 pour le casier 452
• Salle de réunion du labo A/PDA Charlie Haskell/Section e-mail
code 468 pour le casier 669

LISTE DES PDA

Les PDA permettent de suivre les évènements qui ont eu lieu dans la base avant votre arrivée. Il peut être intéressant d'en lire un maximum pour renforcer l'ambiance. Voici une liste de tous les PDA que contient le jeu :

- Mars City/Adam Berneche
- Mars City : sous-sol/Daniel Young (il vous faut tuer le civil)
- Mars City : sous-sol/Mark Ryan (il vous faut tuer le civil)
- Mars City : sous-sol/Grant Barton
- Mars City : sous-sol/Frank Delahue
- Mars City/Marcus Stanton
- Mars City/Mark Caseon
- Mars City/Bill Tyson
- Mars City/Duncan Mathews
- UAC Administration/Alan Dorweiler
- UAC Administration/Jonathan Moses
- UAC Administration/William Banks
- UAC Administration/Paul Simons
- Labos Alpha 1/Kyle Berger
- Labos Alpha 1/Jack Smith
- Labos Alpha 1/George Kreitman (il vous faut tuer le civil)
- Labos Alpha 1/Bernie Lipsitz
- Labos Alpha 2/Andrew Chin
- Labos Alpha 2/Walter Connors
- Labos Alpha 3/Mark Lamia
- Labos Alpha 3/George Roota
- Labos Alpha 4/Larry Kaczynski (il vous faut tuer le civil)
- Labos Alpha 4/Michael Abrams
- Labos Alpha 4/Henry Nelson
- Usine Enpro/Paul Raad
- Usine Enpro/Theresa Chasar
- Usine Enpro/Steve Hammer
- Transfert Communications/James Holiday
- Transfert Communications/Ron Ridge
- Communications/Seamus Blake
- Communications/Ben Wolfe
- Communications/Rob Finch
- Pont du monorail/Nick Sadowayj
- Pont du monorail/Anthony Garza
- Recyclage 2/Jeffery Moen
- Recyclage 2/Scott Johnson
- Monorail/Sam Harding
- Monorail/Gary Ross
- Monorail/Charles Hollies
- Monorail/Karl Cullen
- Labos Delta 1/Robert Price
- Labos Delta 1/Brian Mora
- Labos Delta 2a/Peter Raleigh
- Labos Delta 2a/Phil wilson
- Labos Delta 2a/Frank Cinders
- Labos Delta 2b/Francis Erikson
- Labos Delta 2b/Jacob Stemmons
- Labos Delta 2b/Larry Bullman
- Labos Delta 2b/Elizabeth McNeil
- Labos Delta 3/Frank Cerano
- Labos Delta 3/Han Lee
- Labos Delta 3/Marten Shultz
- Labos Delta 4/Jack Gilbert
- Enfer/Simon Garlick
- Complexe Delta/Elliot Swann
- Complexe Delta/Bruce Jackson
- Processeur Central/Tony Bates
- Processeur Central/Charlie Haskell
- Traitement Central/Steve Tooloose
- Site 3/Richard Davis
- Site 3/Pierce Rogers
- Cavernes – Zone 1/Robert Cody
- Fouilles principales/Id Software

MODE CAUCHEMAR

Pour y accéder, deux choix possibles : vous finissez le jeu une première fois dans le mode de difficulté de votre choix ou bien vous modifiez le fichier DoomConfig.cfg du sous-répertoire base. Dans ce dernier cas, cherchez la ligne seta g_nightmare et remplacez le 0 par un 1 pour débloquer le mode.

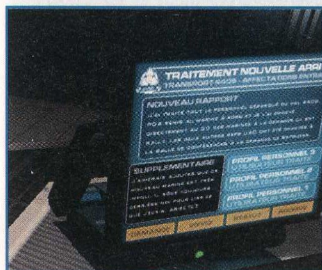
```
seta g_useDynamicProtection "1"
seta g_armorProtectionMP "0.6"
seta g_armorProtection "0.2"
seta g_damageScale "1"
seta g_nightmare "1"
seta g_decals "0"
seta g_doubleVision "0"
seta g_bloodEffects "1"
seta g_projectileLights "0"
seta g_muzzleFlash "0"
seta ui_showGun "1"...
```

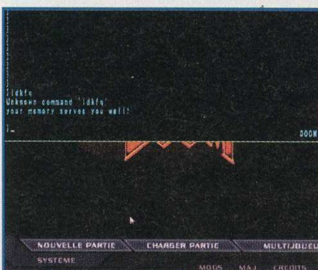
Il faut savoir que dans ce mode de jeu, votre vie ne reste pas à 100, elle descend progressivement jusqu'à 25. Vous avez également accès au cube des âmes dès le début du jeu et vous pouvez l'utiliser après avoir tué 5 monstres. Cela reste suffisant comme « rejouabilité » vu que le moindre bonus d'armure ou de vie est utile.

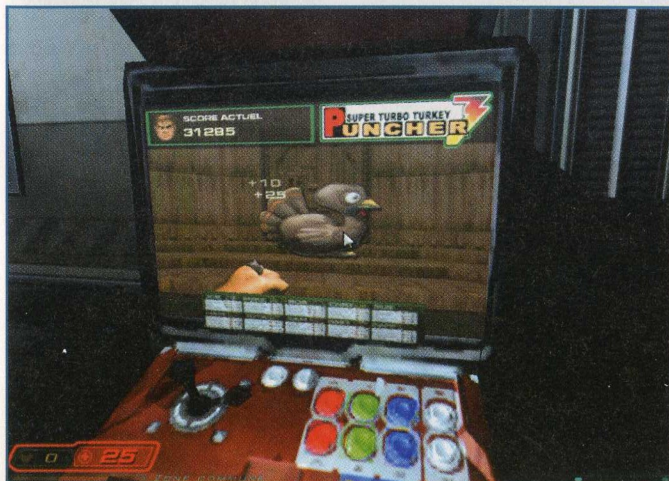


Easter Eggs

Au tout début du jeu, après avoir récupéré votre PDA, placez-vous derrière l'employé et regardez ce qu'il écrit. Passez en mode graphique Ultra si vous n'arrivez pas à lire correctement le message.
Dans la zone commune près du Q.G. des marines, vous trouvez une borne d'arcade du nom de Super Turbo Turkey Puncher 3.







Faites un score minimum de 25 000 points pour recevoir un e-mail vous félicitant de votre perte de temps.
À la fin du jeu, juste avant la confrontation finale, avancez dans le passage sur votre gauche. Cliquez sur le logo ID, puis prenez le PDA dans la pièce qui vient d'apparaître. Lisez-le pour recevoir les remerciements des développeurs.
Tapez dans la console le code idkfq. Un message va alors apparaître pour vous indiquer que votre mémoire est bonne. En effet, ce code était le moyen d'obtenir toutes les armes et clés pour Doom et Doom II.

Cheats Mode

Dans la grande tradition des FPS, Doom 3 propose sa liste de cheat modes pour se faciliter la vie. Appuyez sur CTRL + ALT + ² pour ouvrir la console, puis tapez le code com_allowConsole 1 pour juste avoir à utiliser ² dans l'avenir. Voici les codes les plus employés :

- benchmark : mode benchmark cher à C_Wiz
- com_showfps 1 : affiche les FPS (Frames per Second)

• freeze : permet d'immobiliser tous les ennemis à l'écran
• g_nightmare 1 : débloque le mode Nightmare (Cauchemar) directement de la console
• give keys : donne toutes les clés pour avancer dans le jeu
• god : vous permet d'être invincible
• killmonsters : tue tous les monstres du niveau
• noclip : permet de traverser les murs et de visiter le niveau
• notarget : vous rend invisible auprès des monstres
• pm_thirdperson 1 : vous place en vue 3e personne

OPTIMISATION

Différentes méthodes sont possibles pour optimiser les chargements et vous permettre une meilleure expérience de jeu. Tout d'abord, dans les options graphiques du jeu, la qualité des textures est à choisir selon la mémoire de votre carte graphique : qualité basse pour les cartes graphiques 64 Mo jusqu'à qualité ultra pour les cartes de 512 Mo
Ensuite, si vous voulez vous consacrer uniquement à la campagne solo dans un premier temps, décompactez les fichiers pk4 avec Winrar et effacez ces derniers. Cela vous permet d'éviter la décompression des fichiers par le jeu lui-même donc vous fait gagner un peu de fluidité selon votre ordinateur.
Enfin, si vous aimez la rubrique Hardware du magazine, voici quelques commandes à essayer dans la console pour personnaliser les effets graphiques :
• image_anisotropy : définit le nombre de textures maximales. Entrez une valeur entre 0 et 16 selon la vitesse d'affichage voulue.
• image_filter : modifie le filtrage de la texture. GL_LINEAR_MIPMAP_NEAREST pour un affichage rapide ou GL_LINEAR_MIPMAP_LINEAR pour un affichage plus long.
• r_shadows : permet d'activer ou de désactiver les ombres selon la valeur 0 ou 1.
• r_useOptimizedShadows : définit si des ombres statiques peuvent être utilisées pour améliorer la fluidité. Mettez 0 ou 1.
• r_useTurboShadow : utilise une technique rapide d'affichage des ombres. Mettez 0 ou 1.
• r_Multisamples : définit l'antialiasing à utiliser en cours de jeu. Les valeurs possibles sont 0, 2, 4, 8 et 16.
• r_skipBump : supprime ou réactive le bump mapping sur les textures. Mettez 0 ou 1.



• r_brightness : Mettez 1 ou 2 si vous avez des problèmes pour voir les zones sombres. Utilisez également r_gamma entre 1 et 1.5 et r_lightscale dont la valeur est 2 ou 4 si vous n'arrivez pas à éclaircir le jeu.
• g_showPlayerShadow : affiche ou non l'ombre du joueur.

LE FUTUR DE DOOM 3

Un nombre important de mods est en développement et, vu ce que Quake III a permis de créer dans ce domaine, on attend impatiemment les premiers vrais mods pour Doom 3. Cependant, des développeurs travaillent également sur des nouveaux jeux d'action utilisant ce même moteur graphique. Pour ne pas en perdre une miette, voici une liste des développeurs à surveiller :
• Raven Software : les développeurs de Quake IV, habitués des moteurs d'ID Software. On sait juste qu'il y aura une campagne solo dans l'univers de Quake II et un multijoueur robuste pour les fans de Quake III.
• Splash Damage : après avoir co-développé les niveaux multijoueurs de Doom 3, ce développeur anglais travaille depuis quelques mois sur un nouveau jeu. Aucune information ne filtre sur le titre.
• Gray Matter Studios : même si le moteur utilisé n'a pas encore été annoncé, il paraît évident que Return to Castle Wolfenstein 2 et Kingpin 2 utiliseront le dernier moteur d'ID Software.
• Ritual Entertainment : développeurs utilisant les moteurs d'ID Software depuis Quake. Ils n'ont pas encore annoncé de titres utilisant le moteur de Doom 3, mais cela ne devrait pas tarder.
• Human Head Studios : leur prochain projet utilisera le moteur de Doom 3, mais aucune infirmation n'a pour le moment été communiquée. Peut-être un Rune 2 ?

CodeName : Panzers - Phase One

Revivez la Seconde Guerre mondiale sur trois fronts différents, au cours de 30 missions retraçant les grandes batailles de ce conflit.

Campagne allemande : 12 missions

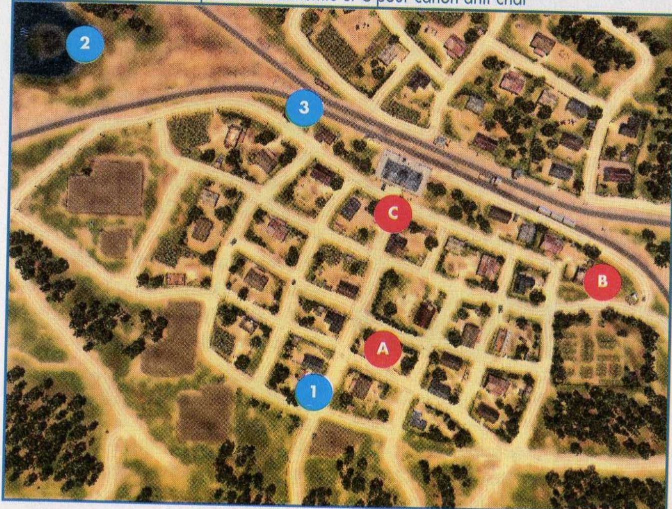
AÉRODROME, POLOGNE, 1ER SEPTEMBRE 1939

Prenez le chemin sur la droite pour arriver en 1 à une ferme. Prenez le camion Polski Fiat avec vous, puis continuez votre chemin en suivant la route la plus à gauche. Capturez au moins 2 canons anti-chars sur la route avant de vous rendre près du point 2. Détruisez les unités ennemies et capturez la base qui est en fait l'objectif secret de la mission. Tuez tous les ennemis se trouvant avant la rivière, puis rendez-vous à la ferme au point 3. Éliminez l'artillerie lourde et les deux chars près du pont, puis approchez-vous de l'aéroport. Détruisez les deux avions au point 4 avant qu'ils ne décollent pour réussir l'objectif secondaire. Enfin, encerclez l'aéroport et finissez de tuer les unités restantes pour terminer l'objectif principal.

- Objectif principal : Occupez l'aéroport polonais
- Objectif secondaire : Empêchez les avions de décoller
- Objectif secret : Trouvez la station de soutien cachée



A pour artillerie lourde, B pour base ennemie et C pour canon anti-char

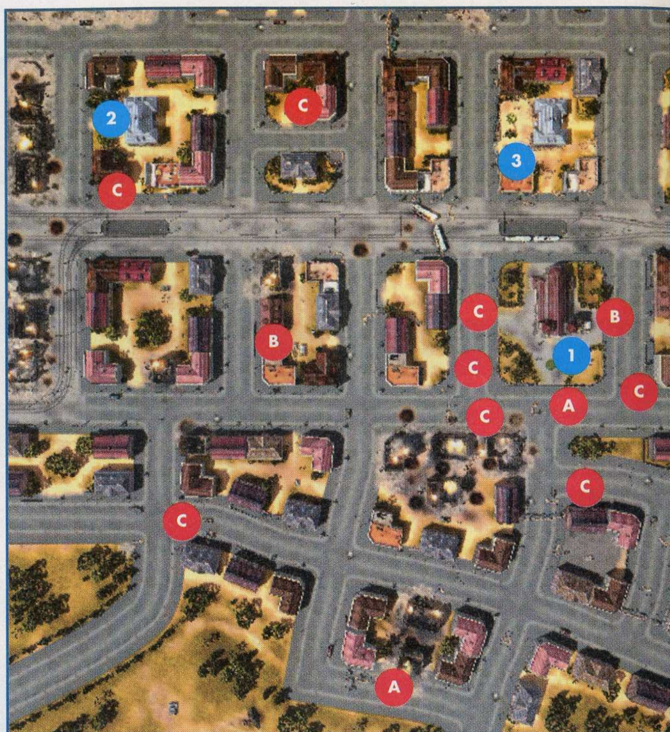


VILLAGE, POLOGNE, 1ER SEPTEMBRE 1939

Avancez vers le village en détruisant les unités ennemies. Récupérez un char 7TP au point 1, puis montez progressivement vers la gare en éliminant les soldats dans les maisons. Quand vous êtes près de







A pour artillerie lourde, B pour base ennemie et C pour canon anti-char

l'artillerie lourde, une cinématique vous informe qu'un avion allemand s'est écrasé dans un lac au point 2. Utilisez vos médecins et leur canot pneumatique pour secourir le pilote (photo 1). Vous finissez ainsi l'objectif secret. Quand vous franchissez la voie ferrée, une autre cinématique vous apprend que des renforts sont arrivés à la gare. Nettoyez les rues dans la partie sud du village, puis capturez la base ennemie afin de vous ravitailler en munitions et en réparations. Rassemblez vos unités à l'église (photo 2) avant de continuer de nettoyer les rues du village. Rendez-vous au point 3 avant de détruire les dernières unités à la gare et ainsi réussir l'objectif principal.

- Objectif principal : Prenez le contrôle de la gare
- Objectif secret : Pilote de la Luftwaffe sauvé

SIÈGE DE VARSOVIE, 9 SEPTEMBRE 1939

Nettoyez avec précaution les rues de Varsovie et prenez les deux bases ennemies afin de vous recharger en munitions et réparations. Regroupez vos unités près de l'église au point 1, puis encerclez le bâtiment indiqué sur le plan. Il vous manque un passe afin d'ouvrir la cave. Dirigez vos unités vers le point 2 en étant sûr d'éliminer tous les ennemis. Entrez dans le bâtiment pour déclencher une cinématique où vous trouvez un passe sur un ivrogne. Retournez ensuite au point 3 pour débusquer l'espion et ainsi finir l'objectif principal.

- Objectif principal : Trouvez l'officier polonais responsable de la défense de Varsovie et capturez-le.
- Objectif principal : Trouvez un outil pour ouvrir la porte de la cave.

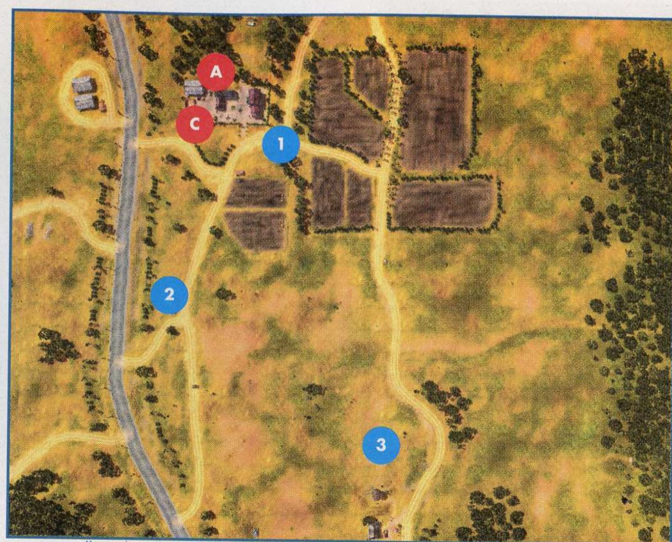
EN TENAILLES, 13 MAI 1940

Allez sur la route menant au nord, puis prenez le chemin sur la droite pour arriver au point 1. Détruisez les unités









A pour artillerie lourde, B pour base ennemie et C pour canon anti-char

ennemies et les deux bunkers, puis continuez votre chemin vers le sud-est au point 2. Attaquez les forces françaises en commençant par les chars. Quand vous avez éliminé l'ennemi, des sapeurs partent de la base (photo 3) et vont au point 3 près des forces de Rommel. Escortez-les tout le long de la route en sachant que des ennemis supplémentaires vont apparaître.

Quand vous arrivez au camp près de la Meuse, une cinématique se lance vous indiquant votre prochain objectif. Prenez vos unités lance-flammes et utilisez les trois canots pneumatiques pour vous rendre au point 4 (photo 4). Vous remplissez l'objectif secondaire en commandant ces nouvelles unités. Dirigez-vous vers les trois groupes d'artillerie et détruisez-les pour finir l'objectif principal.

- Objectif principal : Rejoignez les forces de Rommel près de la Meuse.
- Objectif principal : Détruisez les forces françaises qui attaquent notre compagnie de génie.
- Objectif principal : Détruisez le bunker français.
- Objectif principal : Escortez les sapeurs jusqu'aux forces de Rommel.
- Objectif principal : Traversez la rivière et détruisez les trois batteries d'artillerie françaises.
- Objectif secondaire : Prenez le commandement des trois escouades allemandes passées sur l'autre rive du fleuve.

OPÉRATION CHARS MATHILDA, 21 MAI 1940

Montez jusqu'à la ferme avec vos unités au point 1 et détruisez les canons (photo 5) ainsi que l'artillerie lourde. Une cinématique annonce alors l'arrivée du convoi que vous devez protéger. Placez vos unités sur le chemin le long de la route avec une concentration plus importante au point 2. Après avoir détruit le premier convoi, on vous confie le maniement de trois canons 88 mm. Décrochez-les des camions et dispersez-les le long du chemin pour accomplir l'objectif secondaire. Quand 75 % des camions sont passés sans encombre, un nouvel objectif vous est confié : détruire les chars MkII. Placez vos chars près des canons 88 mm afin de couvrir toute la longueur du chemin. Utilisez le char avec



Von Gröbel à bord pour faire apparaître sur la carte les unités ennemies. Après un moment, des ennemis britanniques se regroupent autour du moulin, au point 3. Dirigez-vous vers ce point avec vos canons et détruisez tous les véhicules que vous croisez. Vous finissez ainsi l'objectif principal.

- Objectif principal : Sécurisez la propriété sur le bord de la route.
- Objectif principal : Défendez le convoi attaqué par les forces britanniques.
- Objectif principal : Détruisez les chars britanniques Mathilda MkII.
- Objectif principal : Anéantissez les forces britanniques regroupées près du moulin.
- Objectif secondaire : Prenez le com-

mandement des canons 88 mm et utilisez-les contre les chars britanniques.

INVASION DE LA CRÈTE, 21 MAI 1941

Rendez-vous au sommet de la colline au point 1. Vous allez rencontrer Walter, le





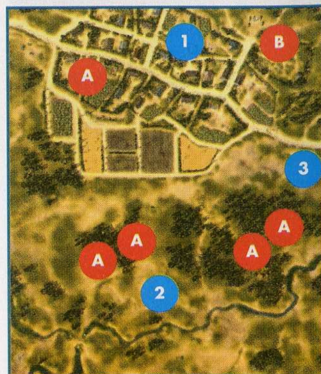
A pour artillerie lourde, B pour base ennemie, C pour canon anti-char et D pour batterie DCA

frère de Hans sur le chemin et vous devez le protéger. Continuez votre route et détruisez la batterie anti-aérienne. Entrez dans la station radar pour la capturer (photo 6) et ainsi réussir l'objectif secret. Allez aux cinq cibles sur la carte pour détruire les autres DCA. Quand vous avez terminé, capturez la base au point 2 afin de vous ravitailler en munitions. Rendez-vous maintenant à l'autre base ennemie et lancez l'assaut final sur l'aéroport au point 3. Vous finissez ainsi l'objectif principal.

- Objectif principal : Détruisez les 6 batteries antiaériennes britanniques disposées autour de l'aéroport.
- Objectif principal : Aidez l'Oberst Rämcke à capturer l'aéroport.
- Objectif secret : La station radar est occupée.

INVASION DE L'URSS, 23 JUIN 1941

Allez au point 1 avec vos escouades pour découvrir une ligne de téléphérique. Utili-





sez-la avec une de vos unités pour découvrir un objectif secret. Continuez votre route en longeant la rivière pour arriver à une gare au point 2 (photo 7). Détruisez les véhicules ennemis pour accomplir le second objectif secret de la mission. Longez la voie ferrée pour passer au-dessus de la rivière. Continuez de suivre la voie ferrée jusqu'à atteindre un chemin près du dépôt de carburant. Allez à la base ennemie afin de vous ravitailler en munitions et en réparations. Capturez le dépôt au point 3 pour déclencher une cinématique vous expliquant la suite des événements. Allez au point 4 avec la voiture civile puis, après la nouvelle cinématique, amenez vos unités jusqu'au château. Capturez-le pour accomplir l'objectif principal.

- Objectif principal : Emparez-vous du dépôt de carburant dans la zone nord.
- Objectif principal : Pénétrez dans le château sans vous faire repérer et emparez-vous de la station radio.
- Objectif principal : Emparez-vous du château.
- Objectif secret : Occupez le train.
- Objectif secret : Utilisez les wagonnets.

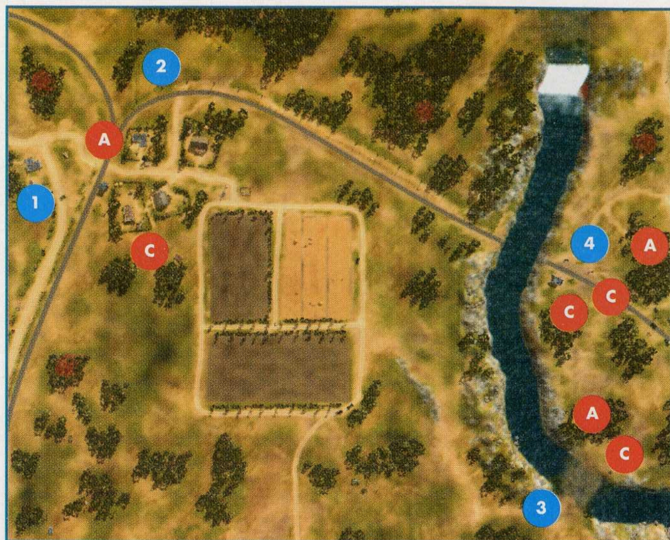
LE T-34, 4 OCTOBRE 1941

Prenez les conducteurs de chars près de Von Gröbel et longez l'est de la carte sans vous faire repérer. Allez au point 1 et prenez le tank T-34. Détruisez avec vos escouades les tanks gardant la base ennemie et ravitaille-vous en munitions et réparations. Le T-34 va tomber en panne au point 2, placez vos unités autour de ce point auparavant, afin de le protéger des tirs ennemis. Avec des unités rapides, allez récupérer la dépanneuse soviétique au point 3 et revenez réparer le char avec. Le char repart alors jusqu'à la voie ferrée et vous finissez l'objectif principal.

- Objectif principal : Emparez-vous de l'un des nouveaux chars russes.
- Objectif principal : Escortez le char jusqu'à la voie ferrée.
- Objectif principal : Défendez le T-34.
- Objectif principal : Procurez-vous une dépanneuse soviétique et réparez le T-34.
- Objectif secondaire : Essayez d'entrer dans le village sans vous faire repérer.

VACANCES BIEN MÉRITÉES, 13 OCTOBRE 1941

Suivez le civil jusqu'au point 1 près d'une église. Après la cinématique, allez au point 2 en sa compagnie en continuant d'éliminer les ennemis sur votre route. Regroupez vos hommes après la seconde cinématique au point 3 et traquez « le Loup » en passant par les mines indiquées sur le plan. Il vous emmène finalement au point 4 où se trouve la poche de résistance serbe. Tuez tous les résistants pour remplir l'objectif secon-



A pour artillerie lourde, B pour base ennemie et C pour canon anti-char et O pour obusier

daire et arrêtez leur chef pour réussir l'objectif principal.

• Objectif principal : Arrêtez le chef de la résistance serbe surnommé « le Loup ».

• Objectif secondaire : Éliminez les résistants serbes.

7 TONNES DE MUNITIONS, 7 AVRIL 1942

Rendez-vous au point 1 le plus vite possible et détruisez les forces ennemies autour du poste de contrôle. Changez l'aiguillage avant la fin du chronomètre, puis placez vos unités au point 2 pour défendre le train. Après l'attaque russe, suivez la voie ferrée et dirigez-vous vers le point 3. Si vous avez besoin de points d'expérience, des forces russes se cachent dans les champs au centre de la carte. Remontez avec précaution du point 3 au point 4 en éliminant les forces ennemies. Capturez la zone pour finir l'objectif principal.

• Objectif principal : Reprenez la zone autour du carrefour ferroviaire.

• Objectif principal : Le train doit rester intact.

• Objectif principal : Sécurisez la zone autour du pont de chemin de fer.

• Objectif principal : Trouvez un gué pour traverser la rivière.

OPÉRATION ESTURGEON : SIÈGE DE SÉBASTOPOL, 27 JUIN 1942

Avancez prudemment dans les rues de Sébastopol jusqu'au point 1. Détruisez le dépôt de munitions, puis allez au point 2 (photo 8). Délogez les hommes dans la maison pour réussir l'objectif secret. Allez maintenant au point 3 mais en repassant par le point 1 afin d'éviter des unités de vétérans ennemis. Détruisez le deuxième dépôt de munitions. Après la cinématique, allez sur la place de la ville au point 4, près de la statue. Vous n'êtes pas obligé de tuer toutes les unités ennemies à cet endroit. Contentez-vous de foncer sur la statue pour finir l'objectif principal.

• Objectif principal : Trouvez les trois dépôts de munitions et détruisez-les.

• Objectif principal : Trouvez la statue de Staline.

• Objectif secret : Éliminez les commissaires de peuple.

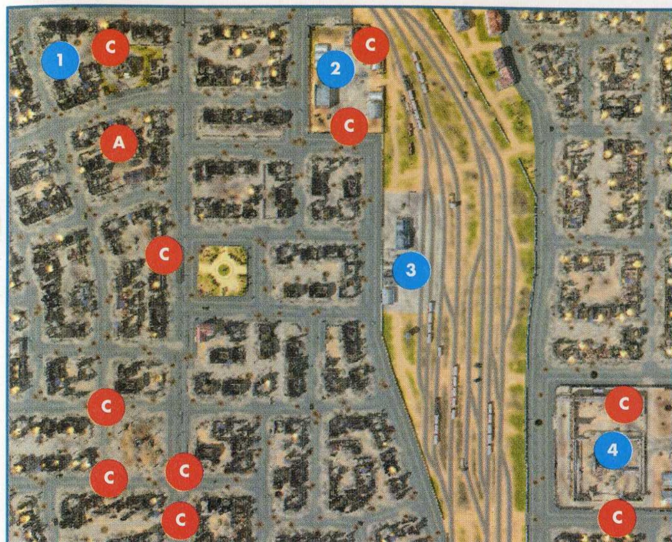


STALINGRAD, 17 SEPTEMBRE 1942

Allez au point 1 en éliminant un maximum d'unités ennemies sur le chemin. Protégez les unités allemandes dans la cour de l'école, puis allez vers l'usine au point 2. Faites attention à rentrer directement dans la cour et à ne pas contourner le bâtiment sous peine de déclencher le script d'attaque et de perdre bêtement les unités en défense. Allez maintenant au point 3 à la gare où vous devez longer la voie ferrée pour arriver devant les hommes à protéger. Enfin, rendez-vous au point 4 et placez vos unités au niveau des deux canons anti-chars pour résister à l'assaut final ennemi.

• Objectif principal : Rejoignez nos unités d'assaut et soutenez-les.





- **Objectif principal :** Partez immédiatement pour rejoindre l'école, où vous viendrez en aide à nos forces.
- **Objectif principal :** Soutenez nos troupes regroupées près des usines.
- **Objectif principal :** Soutenez les troupes situées près des bâtiments ferroviaires.
- **Objectif principal :** Mettez en place une position défensive à l'entrepôt, près de la gare principale.

Campagne russe : 9 missions

DÉFENSE DE MOSCOU, 6 OCTOBRE 1941

Dirigez-vous vers la place du marché au point 1 et détruisez les unités allemandes qui s'y trouvent. Allez ensuite vers le village au point 2 en capturant tout d'abord

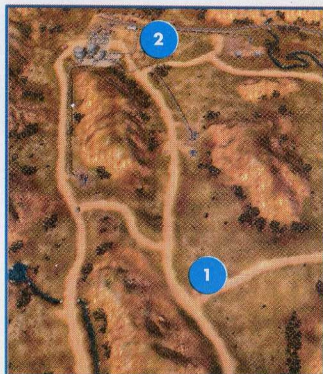


les obusiers afin de vous en servir contre les chars ennemis. L'objectif principal est accompli quand suffisamment d'unités sont détruites.

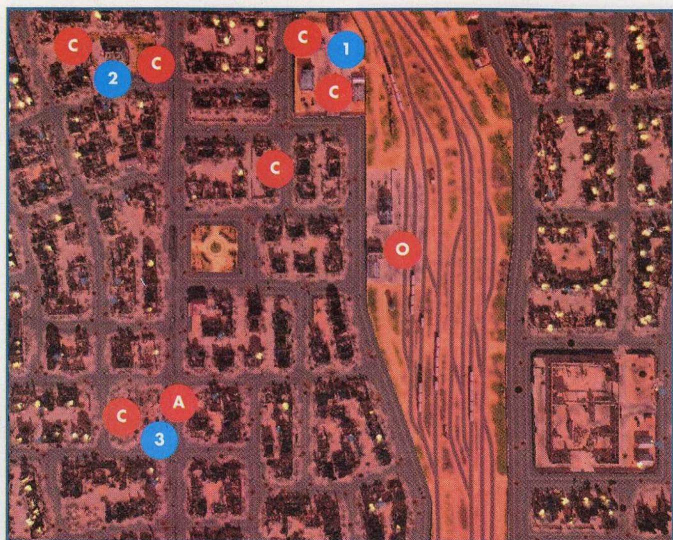
- **Objectif principal :** Prenez la direction du village de Dimitrov.
- **Objectif principal :** Détruisez les unités de reconnaissance allemandes qui ont attaqué la place du marché.
- **Objectif principal :** Libérez le village de Dimitrov.

TACTIQUE DE LA TERRE BRULÉE, 29 AOÛT 1942

Amenez toutes vos unités au point 1 afin de repousser l'attaque ennemie. Vous devez protéger absolument le chemin où se baladent les camions-citernes. Envoyez quelques unités au point 2 en les plaçant à côté des chars alliés. Vous n'avez droit











qu'à 10 camions perdus afin de réussir l'objectif principal.

• Objectif principal : Escortez au moins 30 camions-citernes jusqu'à Majkop.

STALINGRAD, 17 SEPTEMBRE 1942

Allez au point 1 avec vos unités en passant par le quartier nord-est de la ville. Rassemblez vos véhicules et allez au point 2 (photo 9) tout en sachant que des renforts vont vous aider. Une fois l'école sécurisée, reformez vos groupes avec les nouvelles unités puis allez au point 3 pour repousser définitivement les forces allemandes de Stalingrad et ainsi finir l'objectif principal.

• Objectif principal : Reprenez les usines au nord.

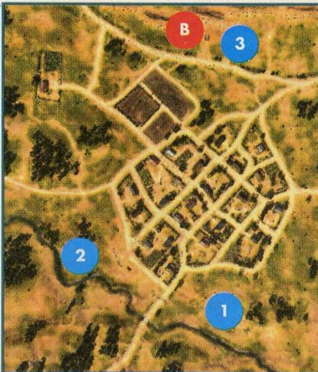


• Objectif principal : Anéantissez les unités ennemies positionnées autour de l'école dans le quartier nord ouest de la ville.

• Objectif principal : Chassez les Allemands du quartier sud-ouest de la ville.

KOURSK, 30 JUIN 1943

Emmenez vos unités au point 1 puis au point 2 pour repousser rapidement les forces allemandes (photo 10). Allez ensuite sur le pont et éliminez les autres vagues ennemies. Quand le premier objectif est accompli, emmenez toutes



vos forces au point 3 près de la base de ravitaillement (photo 11). Placez vos unités afin d'anéantir rapidement les chars ennemis touchés par les mines. N'oubliez pas de reformer vos groupes avec les nouvelles unités alliées. Quand tous les chars ennemis sont détruits, une cinématique annonce la réussite de l'objectif principal.

• Objectif principal : Empêchez les Allemands de progresser dans le village jusqu'à ce que la zone soit minée.

• Objectif principal : Retirez-vous derrière le champ de mines.

• Objectif principal :Prenez le commandement des unités alliées et anéantissez tous les ennemis présents dans la zone.

QUOI ? VOUS ÊTES UNE FEMME ? 5 FÉVRIER 1945

Rendez-vous au point 1, puis utilisez la base pour vous ravitailler. Allez ensuite à l'endroit indiqué sur la carte pour trouver l'espion russe. Dirigez-vous vers le point 2 pour capturer une autre base. D'ici, allez au sud de la ville au point 3 pour découvrir l'objectif secret de la mission (photo 34). Remontez au point 4 et



A pour artillerie lourde, B pour base ennemie et C pour canon anti-char et O pour obusier





capturez le quartier général pour valider l'objectif principal.

• Objectif principal : Trouvez l'espion russe.

• Objectif principal : Localisez puis capturez le quartier général allemand.

• Objectif secret : Liste des espions reçus.

OPÉRATION CONRAD, 6 MARS 1945

Placez vos unités autour de l'église au point 1 (photo 12) et détruisez tous les ennemis à vue. Allez ensuite au point 2 pour récupérer de nouvelles recrues. Utilisez la base pour vous ravitailler en munitions et santé. Dirigez-vous ensuite au point 3 et placez vos unités sur les trois fronts de façon à toucher les chars ennemis rapidement (photo 13). Quand les résistants hongrois se manifestent, n'hésitez pas à reculer près de la base ennemie pour ne pas perdre trop d'unités. Rechargez-vous et foncez vers le point 4 pour capturer la base ennemie et finir ainsi les objectifs.

• Objectif principal : Rejoignez les troupes alliées déjà sur cette zone.

• Objectif principal : Repoussez l'assaut des Allemands et des Hongrois sur ce village. L'église ne doit pas tomber aux mains de l'ennemi .



A pour artillerie lourde, B pour base ennemie et C pour canon anti-char et O pour obusier

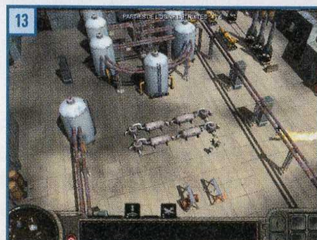
• Objectif principal : Empêchez les Allemands de franchir la ligne de défense. Notre base ne doit pas tomber aux mains des ennemis.

• Objectif principal : Lancez une contre-attaque et détruisez la base ennemie.

ARMES SECRÈTES, 13 AVRIL 1945

Allez à l'entrée de l'usine au point 1 en éliminant tous les ennemis sur votre chemin. Capturez chacune des six parties de l'usine en se ravitaillant à chaque fois à la base la plus proche. Au point 2, vous devez entrer dans l'usine pour capturer la position (photo 13). Une fois les six positions capturées, rendez-vous au point 3 en éliminant les nouvelles unités allemandes qui apparaissent. Détruisez le bâtiment indiqué sur la carte pour finir l'objectif principal.

• Objectif principal : Capturez l'usine d'armes secrètes.



• Objectif principal : Arrêtez les savants qui travaillent dans ces laboratoires de

recherche souterrains. Pour cela, détruisez le bâtiment de ventilation.

LE SIÈGE DE BERLIN, 21 AVRIL 1945

Rendez-vous au point 1 pour rencontrer des alliés (photo 14). Suivez-les et détruisez les ennemis en leur compagnie. Continuez votre route seul jusqu'au point 2, puis éliminez tout ce que vous croisez sur votre chemin. Quand vous détruisez les dernières unités ennemies au point 3, l'objectif principal est accompli.





Note : vous n'avez pas besoin de visiter une partie de la ville. Si vous vous ne sentez pas en pleine confiance, évitez la zone située entre les deux canons anti-chars ; elle contient beaucoup d'ennemis.





• Objectif principal : Éliminez tous les soldats allemands.

REICHSTAG, 21 AVRIL 1945

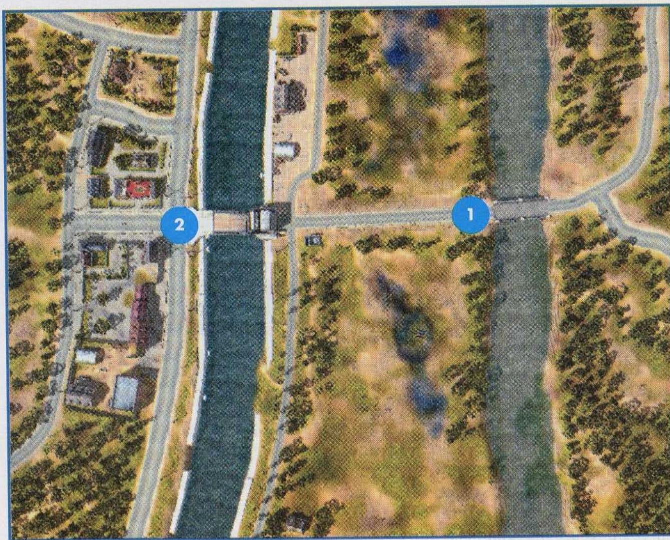
Capturez la base ennemie au point 1, puis aidez les unités alliées à avancer prudemment vers le point 2 en tuant tous les ennemis à portée (photo 15). N'hésitez pas à retourner près de la base ennemie en cas de coup dur. Après une bataille acharnée, vous capturez le Reichstag et finissez ainsi l'objectif principal.

• Objectif principal : Éliminez tous les soldats allemands.

Campagne alliés : 9 missions

LES PREMIÈRES TROUPES ALLIÉES EN FRANCE, 6 JUIN 1944

Allez au point 1 en tuant tous les Allemands sur votre chemin. Capturez le pont est, puis dirigez-vous vers le point 2. Vous capturez le second pont et vous devez garder votre position. Détruisez les panzers avec vos unités lance-roquettes,



A pour artillerie lourde, B pour base ennemie et C pour canon anti-char et O pour obusier



puis éliminez le dernier char (photo 16) pour finir les objectifs.

• Objectif principal : Prenez le pont « Euston II » (est).

• Objectif principal : Prenez le pont « Euston I » (ouest).

• Objectif principal : Tenez le pont ouest à tout prix.

• Objectif principal : Ne laissez pas le second char s'échapper.



LA PREMIÈRE VILLE LIBÉRÉE EN FRANCE, 6 JUIN 1944

Cherchez les cinq escouades autour de votre point d'arrivée, en particulier au point 1. Allez ensuite au point 2 pour détruire l'artillerie. Montez vers le village et capturez-le le plus vite possible. Restez au point 3 et regroupez les canons anti-chars afin de préparer la défense (photo 17). Les ennemis arrivent d'abord par le sud, puis vers l'est. Détruisez-les le plus vite possible afin de réussir l'objectif secondaire. Utilisez la base pour vous ravitailler en munitions et en santé. Quand le débarquement a eu lieu, ramenez toutes les unités de la plage au village et repoussez l'attaque allemande. Enfin, allez au point 4 pour détruire les forces allemandes restantes. Vous finissez ainsi les objectifs principaux.

• Objectif principal : Rassemblez vos hommes (5 escouades).

• Objectif principal : Neutralisez l'artillerie au sud avant 6h00.

• Objectif principal : Prenez le petit village avant 6h00.

• Objectif principal : Ne laissez pas l'ennemi capturer le petit village.

• Objectif principal : Détruisez la position



défensive à tout prix.
• Objectif secondaire : Empêchez les troupes allemandes d'atteindre la côte.

TIGRE EN VUE !, 13 JUIN 1944

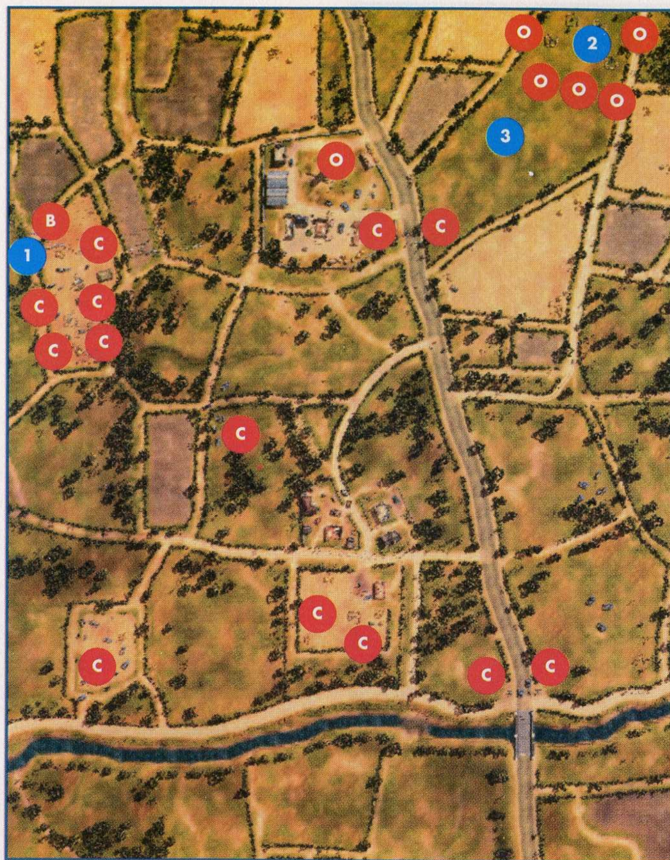
Détruisez les unités allemandes qui viennent sur vous, puis ratissez chaque rue du village au point 1 pour détruire l'ennemi. Allez ensuite au point 2 et détruisez les chars ennemis (photo 18). Rendez-vous après cela au point 3 pour éliminer les chars restants. Enfin, amenez vos médecins près des points 2 et 3 pour soigner les soldats blessés. Vous finissez ainsi les objectifs principaux.
• Objectif principal : Débarrassez le village des soldats allemands.
• Objectif principal : Détruisez les chars réunis à l'est du village.
• Objectif principal : Occupez-vous des soldats britanniques qui ont survécu.

LE BOCAGE NORMAND, 17 JUIN 1944

Allez au point 1 afin d'avoir rapidement une base pour vous ravitailler (photo 19). Allez ensuite en chacun des cinq points afin d'éliminer les forces allemandes et surtout détruire la batterie anti-aérienne. Une fois les cinq batteries détruites, rendez-vous au point 2 pour localiser l'artillerie lourde allemande. Enfin, allez au point 3 pour défendre la position et éliminez les chars allemands qui vous attaquent (photo 20). Quand les







A pour artillerie lourde, B pour base ennemie et C pour canon anti-char et O pour obusier



deux vagues sont éliminées, vous avez accompli les objectifs principaux.

- **Objectif principal :** Localisez et détruisez les 5 batteries anti-aériennes.
- **Objectif principal :** Localisez les positions de l'artillerie lourde allemande.
- **Objectif principal :** Tenez bon en attendant l'arrivée des renforts et éliminez les soldats allemands.

BASE DE LANCEMENT DU V-2, 7 SEPTEMBRE 1944

Rendez-vous au point 1 pour rencontrer Barnes. Attendez que ses hommes aient déminé le terrain pour attaquer la base de lancement au point 2 (photo 21). Détruisez tout ce qui est indiqué dans l'usine, puis repoussez l'offensive allemande après la capture de la base. Montez au point 3 en éliminant tous les ennemis à portée afin de délivrer Michelle dans les ruines (photo 22). Vous finissez ainsi l'objectif principal.

- **Objectif principal :** Détruisez les principales installations de la base de lancement de V-2 et sécurisez la zone.
- **Objectif principal :** Éliminez les soldats qui retiennent Michelle captive dans les ruines et libérez-la .





OPÉRATION MARKET GARDEN, 17 SEPTEMBRE 1944

Rendez-vous au point 1 pour éliminer les forces ennemies en compagnie des alliés. N'oubliez pas de passer par la base pour vous ravitailler en munitions, puis allez au point 2 où vous devez placer vos unités pour défendre la position (photo 23). Prenez en compte les unités alliées afin de placer vos chars et les unités anti-chars et lance-roquettes près du pont. Différentes vagues ennemies vont traverser le pont. Ne perdez pas courage et éliminez-les toutes. À partir d'un moment, des bateaux vont arriver pour vous aider à traverser le fleuve. Allez au point 3 avec certaines de vos unités (photo





24) et traversez le fleuve pour finir l'objectif principal.

- Objectif principal : Rejoignez les forces alliées pour atteindre le pont d'Arnhem.

Objectif principal : Tenez votre position à la tête de pont nord en attendant les renforts.

- Objectif principal : Amenez tous vos soldats sur la rive et échappez-vous en traversant le fleuve.

BATAILLE DES ARDENNES, 16 DÉCEMBRE 1944

Allez au dépôt de carburant avec toutes vos unités (photo 25). Puis placez-en certaines au point 1 pour défendre la base et allez sur le front avec les autres. Concentrez vos forces aux points 2 et 3 pour aider les unités alliées. Après avoir

A pour artillerie lourde, B pour base ennemie et C pour canon anti-char et O pour obusier

survécu à plusieurs vagues offensives, éliminez les dernières forces ennemies sur le champ de bataille.

• Objectif principal : Défendez le dépôt de carburant.

• Objectif principal : Anéantissez les dernières unités d'assaut.





A pour artillerie lourde, B pour base ennemie et C pour canon anti-char et O pour obusie

ACTION MÉRITANT LA MÉDAILLE D'HONNEUR, 26 JANVIER 1945

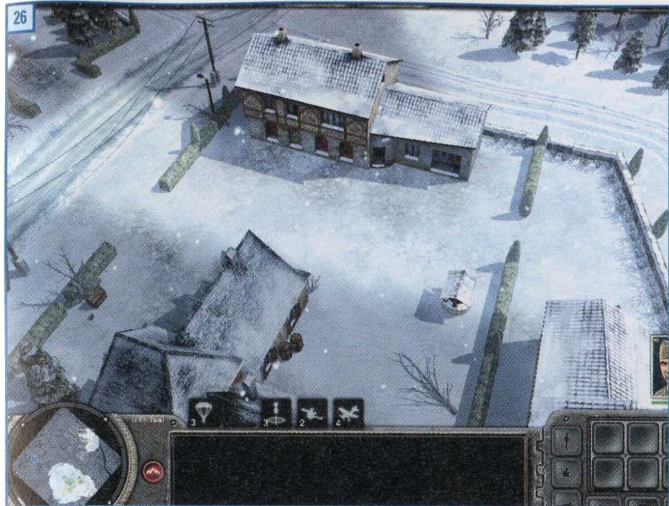
Rendez-vous au point 1 pour repousser l'attaque ennemie (photo 26). Allez ensuite au point 2 avec vos unités pour capturer le village et ainsi réussir l'objectif secret. Enfin, dirigez-vous vers le point 3 afin d'exterminer l'ennemi de la zone et ainsi, réussir l'objectif principal.

- Objectif principal : Repoussez l'assaut allemand.
- Objectif principal : Lancez une contre-attaque et prenez les bois situés à l'est.
- Objectif secret : Emparez-vous du village au sud.

À LA POURSUITE D'UN CONVOI, 28 AVRIL 1945

Rendez-vous rapidement au point 1 afin de capturer le village (photo 27). Protégez ensuite le village avec vos hommes en utilisant la base pour vous soigner et vous ravitailler. Reformez vos escouades quand les chars arrivent, puis placez-les au nord du village pour attaquer tous les ennemis en vue. Essayez de neutraliser les camions ennemis pour réussir l'objectif secondaire. Emmenez chacune des





remorques avec vos camions au point 2 pour stocker les trésors de guerre. Quand vous avez apporté la cinquième remorque, allez au point 3 (photo 28) avec vos hommes pour accéder au repaire ennemi. Vous finissez ainsi l'objectif principal et la dernière campagne du jeu.

- Objectif principal : Prenez le village dans la vallée.
- Objectif principal : Repoussez l'attaque.
- Objectif principal : Capturez les cinq remorques remplies de trésors et ramenez-les à l'église en ruine.
- Objectif principal : Prenez le « Nid de l'Aigle ».
- Objectif secondaire : Arrêtez le maximum de camions.

Note : dans la version 1.07, il semble impossible de valider l'objectif secondaire.

Cheat modes

En cours de partie, appuyez sur la touche Entrée, puis tapez les codes suivants :

- MONEYSONG pour ajouter 1000 points de prestige à une unité
- SPOTTHEBRAINCELL pour ajouter 1000 points d'expérience à une unité
- MRHILTER pour appeler des renforts
- BICYCLEREPAIRMAN pour avoir une réparation gratuite
- SELFDEFENSEAGAINSTFRESHFRUIT

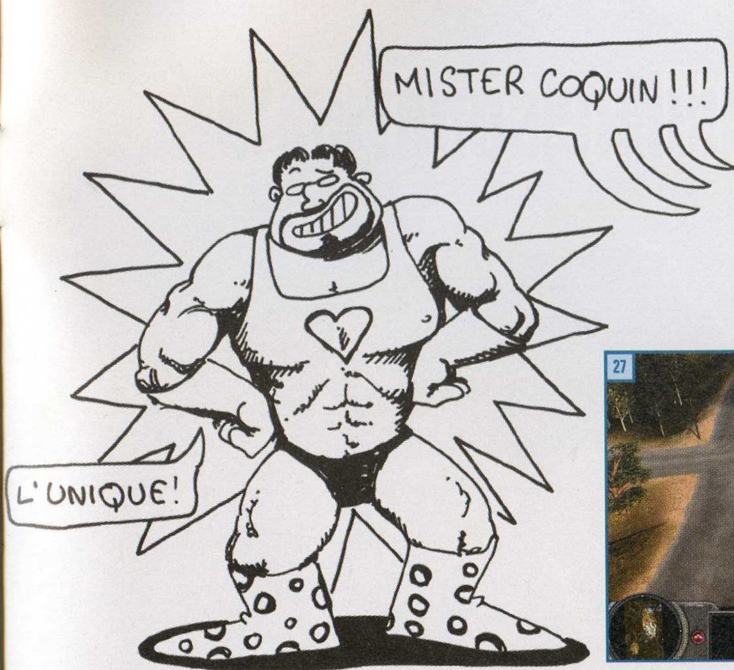








A pour artillerie lourde, B pour base ennemie et C pour canon anti-char et O pour obusier





pour obtenir le mode invincible sur les unités
- MOTORHEAD pour tuer les cibles en un coup
- THEFUNNIESTJOKEINTHEWORLD pour effectuer un suicide collectif à ses unités
- DIRTYHUNGARIANPHRASEBOOK pour finir la mission en cours

Le mot de la fin

Les phases deux et trois sont déjà en préparation et seront sans doute des stand alone ne demandant pas le jeu de base. Il faudra attendre l'été 2005 pour voir apparaître la phase deux ainsi qu'un éditeur de missions livré avec le jeu.

